Variante de Jeu Solitaire

Vous allez jouer contre « Boris ». Vous serez toujours le premier joueur, et Boris sera le deuxième. Faites la mise en place du jeu comme si c'était une partie à 2 joueurs, mais ne placez que 2 pions « membre de guilde neutre » sur le plateau de score. Ne distribuez pas de cartes à Boris.

Tous les pions « membre de guilde » de Boris commencent le jeu sur la tuile « Guildhall » (pour des raisons d'espace, vous pouvez les placer ailleurs, mais ils compteront comme s'ils étaient placés sur la « Guildhall »). Boris aura des pions « membre de guilde » indéfinis. Si à un moment du jeu vous avez déjà placé les 12 pions « membre de guilde » de Boris, prenez-en d'une autre couleur.

Mise en place des pions « membre de guilde neutre » supplémentaires

Placez des pions « membre de guilde neutre » sur les tuiles « guilde » comme suit :

- si la face départ de la tuile « plantation » est Virginia, placez 1 pion sur chacune des 6 tuiles « guilde » avec la priorité de guilde la plus basse;
- si la face départ de la tuile « plantation » est Ulster, placez 1 pion sur chacune des 6 tuiles « guilde » avec la priorité de guilde la plus haute.

Ces pions « membre de guilde neutre » augmentent de 1 le seuil d'activation des tuiles sur lesquelles ils sont placés. Exemple : une tuile avec seuil d'activation de 4 et un pion « membre de guilde neutre » aura un seuil d'activation de 5.

Tours de Joueurs

Le tour des joueurs suit les mêmes étapes que dans les règles à 2-4 joueurs. Boris jouera toujours le dernier tour. Dans son tour, Boris pioche 3 cartes « action » et place 3 pions « membre de guilde » sur des tuiles. Les étapes que vous devez suivre pour jouer en tant que Boris sont :

- Piochez une carte « action ».
- Si la tuile sur laquelle le pion « huissier » est de la même couleur que la carte « action » que vous venez de piocher, placez 1 pion « membre de guilde » sur la tuile. Dans le cas contraire, identifiez la tuile suivante de la même couleur que la carte et placez-y un pion « membre de guilde » de la couleur de Boris. Pour ce faire, suivez, à partir de la tuile où le pion « huissier » se trouvele sens d'activation des tuiles de la page 8.
- Répétez ce processus 2 fois de plus, c'est-à-dire, lors de chaque tour, Boris piochera 3 cartes « action » et placera 3 pions « membre de guilde » sur des tuiles de la même couleur que la carte. Ensuite, défaussez les 3 cartes « action » piochées.

Note : Au cas où la couleur de la carte « action » piochée ne correspond pas à la couleur de la tuile où le pion « huissier » est placé, si lors de la recherche de la tuile où placer le pion « membre de guilde » de Boris vous arrivez au coin inférieur droit de la zone de jeu, commencez de nouveau la recherche de la tuile à partir de la zone supérieure gauche de la zone de jeu. Au cas où vous ne trouvez aucune tuile de la couleur de la carte « action », défaussez-la et ne placez pas le pion « membre de guilde » correspondant.

Phase « Activation »

Cette phase a lieu seulement lors des manches paires (2, 4, 6 …), tout comme lors des parties à 2 joueurs. Rappelez-vous que les pions « membre de guilde neutre » placés au début de la partie augmentent de 1 le seuil d'activation des tuiles sur lesquelles ils sont placés. Une fois la tuile accomplie, remettez les pions « membre de guilde neutre » dans la boîte de jeu. Les pions « membre de guilde neutre » que vous pouvez placer pendant le jeu n'augmentent pas le seuil d'activation des tuiles.

Lors de l'activation d'une tuile, si Boris et vous avez des pions sur la tuile, vous gagnerez les points correspondants aux récompenses 1er et 2e joueur. Néanmoins Boris ne recevra que la récompense en points et ignorera toute récompense supplémentaire (par exemple, envoyer des pions sur la tuile « plantation »). En plus, Boris ne place pas de pions « maître de guilde » sur les tuiles face accomplie. Ceci veut dire qu'il ne pourra pas gagner des égalités grâce à des « maîtres de guilde » adjacents à la tuile activée ni pourra percevoir des bonus pour « maîtres de guilde » adjacents orthogonalement à la fin de la partie.

À la fin de chaque manche, même s'il n'y a pas eu de phase « activation », identifiez la tuile sur laquelle est placé le pion « huissier » et changez la tuile de face départ à face accomplie. Ensuite, Boris reçoit les points de victoire de la « récompense 1re place » indiqués sur la tuile. Vous ne recevrez aucune récompense, et devrez déplacer à la « Guildhall » les pions « membre de guilde » de votre couleur qui étaient placés sur la tuile. Finalement, déplacez le pion « huissier » sur la tuile correspondante, c'est à dire, celle avec la priorité de guilde le plus baisse.

Phase « Croissance »

Tout comme lors des parties à 2 joueurs lors des phases « croissance » vous n'ajouterez pas de nouvelles tuiles à la zone de jeu. Lors de chaque phase de croissance (manches à case grise de la piste de manches), c'est-à-dire, toutes les 4 manches vous devrez activer la tuile « plantation » comme suit :

- S'il n'y a pas de pions « membre de guilde » sur la tuile, Boris gagne la tuile. Si la face visible de la tuile est Virginia, Boris gagne 7 points. Si c'est Ulster, Boris gagne 3 points. Ensuite, changez la tuile de côté.
- Si vous avez 1 pion « membre de guilde » sur la tuile, Boris gagne 3 points. Ensuite, déplacez votre pion à la réserve générale et changez la tuile de côté.
- Si vous avez 2 pions ou plus « membre de guilde » sur la tuile, vous gagnez la « récompense 1re place » et Boris ne gagne rien. Ensuite, déplacez vos pions à la réserve générale et changez la tuile de côté.

Score Final

Comme dans les règles à 3-4 joueurs, vous devez vérifier à la fin de chaque manche si la partie est finie. La partie se termine à la fin de la manche 10, mais elle peut finir avant s'il ne reste plus de tuiles avec une priorité de guilde où déplacer le pion « huissier » (c'est à dire, toutes les tuiles sont face accomplie ou il ne reste que des tuiles « bâtiment spécial » à activer).

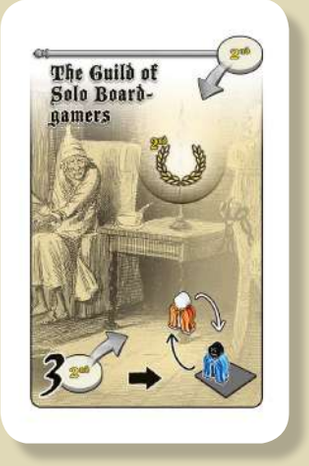
Suivez les règles à 2-4 joueurs pour faire votre décompte. Ajoutez-y les points de victoire des cartes « récompense du maire » et les bonus par maîtres adjacents orthogonalement. Le décompte de Boris sera déjà fait, étant donné que Boris n'a pas de cartes « récompense du maire » ni de pions « maître de guilde » placés sur les tuiles face accomplie qu'il gagne, donc aucun point supplémentaire.

Jeu Solitaire Mode Expert

Si vous maîtrisez le jeu solitaire et souhaitez améliorer votre expérience du jeu, essayez d'utiliser les règles suivantes :

Plus de ressources: Pour plus de difficulté, piochez 4 cartes « action » pour Boris au lieu de 3 à chaque tour.

Guilde des joueurs de solitaires:



Lors de la mise en place du jeu, placez cette carte sur la table, près de la zone de jeu. Placez sur cette carte tous les marqueurs « récompense 2e place » que vous gagnez durant le jeu. À n'importe quel moment de la partie vous pouvez défausser 3 de ces marqueurs ; en échange, vous pouvez déplacer un de vos pions « membre de guilde » de la « Guildhall » sur une tuile « guilde » face accomplie (sur laquelle il n'y avait aucun de vos « maîtres de guilde »). Ce pion devient le « maître » de la tuile « guilde ». Ensuite, vous gagnez les points de victoire de la « récompense 1ère place ». La tuile demeurera face accomplie et ne pourra plus être activée.

Crédits de la Variante de jeu Solitaire

Règles: Ricky Royal y Tony Boydell
Remerciements: Stéphane Athimon, Patrick Surdez
Édition: www.2tomatoesgames.com